

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Schramm dalam sudrajat (2008) media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. H. Malik (1994) mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa latin yaitu dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya yaitu segala sesuatu yang menyalurkan sebuah informasi dari berbagai sumber kepada penerima. Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dapat disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu suatu bagian dari sumber belajar yang perangkat lunaknya (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar) akan dikombinasikan.

Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu antara lain untuk membantu pengajar menyampaikan materi, media juga dipandang menjadi salah satu alat komunikasi yang menghubungkan antara suatu gagasan yang

abstrak dengan yang konkret, media pembelajaran dapat membantu suatu proses interaksi, komunikasi, dan sebuah penyampaian materi dari pengajar kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Seiring perkembangan teknologi, terdapat berbagai macam bentuk media pembelajaran dengan fungsinya masing – masing.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi pada proses pembelajaran kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan dapat membangkitkan motivasi semangat peserta didik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Rancangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan terdapat dua jenis yaitu mulai dari sederhana atau sesuatu yang langsung dapat dimanfaatkan dan ada di lingkungan sampai dengan yang kompleks atau canggih. Media yang dirancang yaitu media yang secara khusus dirancang, dibuat, atau dikembangkan sebagai suatu komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar. Media yang dimanfaatkan yaitu media yang tidak didesain secara khusus untuk keperluan pembelajaran, namun keberadaannya dapat ditemukan dengan mudah sehingga dapat diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan suatu proses pembelajaran. Menurut Sudirman (dalam Arindawati, 2004), media teknologi, informasi, dan komunikasi di kategorikan menjadi tiga jenis yakni sebagai berikut.

1. Media Auditif, media ini mengandalkan kemampuan suara seperti radio, cassette recorder, dan sebagainya. Menurut Munadi (2008), kelebihan dari media yaitu mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang

memungkinkan untuk menjangkau sasaran pembelajaran yang lebih luas serta mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar saat menerima informasi pada saat pembelajaran.

2. Media Visual, media ini mengandalkan indera pengelihatannya dan dapat menampilkan sebuah gambar yang diam seperti foto, lukisan, dan cetakan. Media visual ini dapat menampilkan suatu gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Terdapat beberapa unsur dalam media ini seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur.
3. Media Visual Audio mempunyai unsur suara dan gambar. Media ini dapat dibagi menjadi dua yakni, audio visual diam dan audio visual gerak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dijabarkan bahwa jenis media pembelajaran berdasarkan rancangannya dapat dibagi menjadi dua yaitu media yang dapat dimanfaatkan dan media yang dirancang. Media yang dapat dimanfaatkan yaitu media yang tidak memerlukan desain untuk proses pembelajaran dan dapat ditemukan dengan mudah di lingkungan sekitar. Sedangkan media pembelajaran yang dirancang yaitu yang didesain, dibuat, dan dikembangkan untuk keperluan proses pembelajaran. Kemudian jenis media pembelajaran berbasis teknologi, informasi, dan komunikasi dapat dibagi menjadi tiga yakni media auditif, visual, dan audio visual.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dapat membantu suatu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajara yaitu (1) mengatasi suatu keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, (2) memperoleh suatu gambaran yang jelas terkait benda yang sulit diamati

secara langsung oleh indera penglihatan, (3) memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, (4) menghasilkan keseragaman pengamatan, (5) menanamkan suatu konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis, (6) membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik dalam proses pembelajaran, (7) menumbuhkan motivasi yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, (8) memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak, (9) memudahkan peserta didik untuk membandingkan, mengamati, dan mendeskripsikan suatu benda pada saat proses pembelajaran berlangsung (Ari Dwi Haryono, 2015 : 49-50).

Fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Sutikno (dalam Haryono 2015 : 50) yaitu (1) membantu mempercepat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, (2) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, (3) mengatasi keterbatasan suatu ruang, (4) pembelajaran yang berlangsung lebih komunikatif dan produktif, (5) waktu pembelajaran lebih bisa dikondisikan, (6) menghilangkan kebosanan pada peserta didik, (7) meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari suatu pembelajaran, (8) melayani gaya belajar peserta didik yang beraneka ragam, (9) meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi penggunaan media dalam pembelajaran yaitu dapat membantu guru untuk menanamkan sebuah konsep dasar yang benar serta mudah dimengerti oleh peserta didik, selain itu dapat memberikan motivasi semangat belajar kepada

peserta didik sehingga materi pembelajaran yang disampaikan melalui media tersebut dapat diterima peserta didik dengan baik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Syafi'I (dalam Haryono, 2015 : 50-51) manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut (1) membangkitkan perhatian peserta didik, (2) memperjelas informasi pembelajaran yang disampaikan, (3) menstimulasi ingatan tentang konsep pembelajaran, (4) memotivasi peserta didik mengikuti suatu materi pembelajaran, (5) menyajikan bimbingan belajar, (6) membangkitkan performansi peserta didik yang relevan dengan materi, (7) memberikan masukan performansi peserta didik yang benar, (8) mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan, dan sikap yang sedang dipelajari dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dijabarkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyampaian pesan atau informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan suatu proses dan hasil belajar. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memunculkan suatu motivasi belajar, interaksi yang lebih baik antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik dalam belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Pemanfaatan media pembelajaran ini sangat berpengaruh dalam proses maupun hasil belajar peserta didik, karena dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik

2. Media Interaktif

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008:156) terkait dengan komunikasi dua arah yaitu antara multimedia dengan pengguna (siswa). Media pembelajaran interaktif yaitu sebuah aplikasi berupa kombinasi teks, grafik, suara, animasi, dan video untuk menyampaikan materi dalam suatu proses pembelajaran. Media interaktif ini menggabungkan berbagai jenis penyampaian pesan maupun materi yang akan diterima oleh peserta didik secara optimal. Penggunaan multimedia interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh orang yang mengendalikan atau pengguna, sehingga orang yang mengendalikan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Munir 2020:4).

Pada saat proses pembelajaran, guru harus dapat melakukan berbagai inovasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi yang diberikan kepada peserta didik lebih mudah untuk dipahami sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu Adobe Flash CS 5. Adobe flash adalah perangkat lunak software yang digunakan untuk membuat sebuah gambar vektor maupun animasi gambar. Flash ini didesain dengan kemampuan untuk membangun dan memberikan suatu efek animasi pada website dan CD interaktif (Yasa, dkk, 2017:200). Madcoms (2012:4) beberapa elemen yang terdapat dalam *adobe flash cs5* :

- a. Panel Tools yaitu berisi tombol – tombol untuk membuat, mengatur, dan mendesain objek yang akan dibuat.
- b. Timeline yaitu untuk mengatur dan mengontrol isi sebuah dokumen yang akan dibuat dalam layer atau frame.
- c. Panel Motion Editor yaitu untuk mengatur sebuah animasi yang akan dibuat.

- d. Panel Properties yaitu untuk mengatur berbagai objek yang terdapat pada frame dan stage yang dipilih.
- e. Panel Library yaitu untuk menampung sebuah simbol seperti simbol *graphic, button, movie clip* yang telah dibuat.
- f. Workspace yaitu sebuah tombol yang berfungsi untuk mengatur tampilan pada area kerja adobe flash.
- g. Stage yaitu untuk membuat atau memodifikasi objek dalam program adobe flash.
- h. Scale View yaitu tombol yang digunakan untuk mengatur skala pada lembar kerja
- i. Batang Menu yaitu suatu kumpulan perintah dalam bentuk teks
- j. Tabulasi Dokumen yaitu lembar kerja pada stage yang sedang dikerjakan atau bisa disebut dengan dokumen tab.

Media interaktif ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan dari media *interaktif* yaitu (a) dapat memperbesar benda yang memiliki ukuran kecil dan tidak tampak oleh mata, (b) memperkecil benda yang sangat besar, sehingga tidak dimungkinkan untuk dihadirkan ke sekolah. Seperti gajah, rumah, dan gunung, (c) menyajikan sebuah benda dan peristiwa yang kompleks, rumit. Serta dapat berlangsung cepat atau lambat, (d) dapat menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh, (e) dapat menyajikan suatu benda atau peristiwa yang berbahaya, (f) dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Media interaktif memiliki beberapa keuntungan yaitu lebih komunikatif karena informasi yang diterima menggunakan gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan dengan informasi yang dibuat dengan cara lain. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan komunikatif adalah

informasi yang disajikan berupa teks dapat dilengkapi dengan gambar, suara, dan animasi. Kemudian mudah dilakukan perubahan informasi, bisa ditambahkan atau dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Media interaktif memiliki beberapa kelemahan dalam membantu proses pembelajaran. Susilana & Riyana (2013 : 35), menyatakan bahwa kelemahan-kelemahan multimedia interaktif yaitu cenderung mahal sehingga membutuhkan biaya lebih. Dalam proses pembuatan media interaktif dibuat oleh programmer yang mengerti *software* dan *hardware* dengan spesifikasi biaya tertentu. Pengguna harus mengerti keterampilan khusus untuk memahami sebuah program yang ada pada media interaktif supaya bisa mengantisipasi hambatan-hambatan yang ada. Selain itu, kelemahan-kelemahan lainnya yaitu desain yang buruk dapat menyebabkan kebingungan dan kebosanan sehingga informasi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik, kendala bagi orang yang memiliki kemampuan terbatas/*disable*, tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai, memerlukan biaya yang relatif lebih besar dibandingkan dengan media lainnya.

3. Pembelajaran Tematik

Pada bagian ini menjelaskan tentang beberapa teori yang berhubungan dengan pembelajaran tematik yaitu: (a) definisi pembelajaran tematik (b) karakteristik tematik.

a. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna

bagi peserta didik. Pembelajaran yang menghubungkan antara berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai pada beberapa mata pelajaran atau hanya satu pelajaran merupakan pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik menekankan pada tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran untuk mengajarkan beberapa konsep yang dapat dipadukan dalam berbagai pesan atau informasi (Permendikbud No.57 Tahun 2014).

Menurut Kemendikbud (2013:197) menyatakan bahwa salah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan sebuah tema merupakan pembelajaran tematik. Hal ini dilakukan untuk memberikan sebuah pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik. Tema adalah wadah atau alat yang digunakan untuk mengedepankan berbagai macam konsep pembelajaran kepada peserta didik yang diberikan secara utuh.

Menurut T. Raka Joni (1996) bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Peristiwa-peristiwa otentik atau eksplorasi topik/tema akan menjadi pembelajaran terpadu apabila dalam sebuah kegiatan pembelajaran terjadi pengendalian. Dengan berpartisipasi di dalam eksplorasi tema/peristiwa tersebut peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang baik terkait proses dan isi beberapa mata pelajaran yang dipilih secara serempak.

Dalam proses pembelajaran ditekankan pada keaktifan peserta didik agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung sehingga dapat menemukan wawasan yang luas secara mandiri. Wawasan secara langsung tersebut dapat dipahami oleh peserta didik seperti yang ada dalam berbagai konsep-konsep dari materi yang akan mereka pelajari pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran terpadu dapat diartikan sebagai sebuah pendekatan untuk mengembangkan suatu pengetahuan dapat membentuk pengetahuan pengetahuan peserta didik berdasarkan interaksi dengan lingkungan sekitar serta pengalamannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijabarkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang memiliki interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam suatu lingkup pembelajaran, hal ini dapat mencapai pembelajaran yang lebih aktif dan tujuan belajar dapat tercapai. Kemudian pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan tema untuk menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu sehingga peserta didik dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat tercapai dengan baik dan bermakna.

b. Karakteristik Tematik

Menurut Akhmad Sudrajat (2013) menyatakan bahwa suatu model pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik, sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang modern dimana lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar dan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan untuk melaksanakan sebuah aktivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

2. Mampu memberikan sebuah pengalaman langsung kepada peserta didik, seperti menyajikan suatu contoh yang nyata (konkret) sebagai dasar yang dibutuhkan untuk membantu menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap suatu hal yang abstrak.
3. Memiliki tema yang berguna sebagai pemisah pada mata pelajaran yang kurang jelas, pemetaan tema difokuskan dengan mata pelajaran yang paling dekat kaitannya atau berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
4. Dapat menyajikan sebuah konsep pembelajaran dari berbagai mata pelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
5. Bersifat fleksibel, guru dapat mengaitkan bahan ajar dan media pembelajaran dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya. Hal ini dapat mempermudah peserta didik untuk menyerap atau memahami materi yang diajarkan.
6. Minat dan kebutuhan peserta didik dapat menjadi hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peserta didik diberikan suatu kesempatan untuk menggali potensi apapun yang dimiliki.
7. Mampu menggunakan sebuah prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak bosan saat melakukan pembelajaran, sehingga dibutuhkan sebuah inovasi yang kreatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Depdiknas (2006), pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yaitu: pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, sebagai pemisahan mata pelajaran yang

tidak begitu jelas, menyajikan sebuah konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

1. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centre*), hal ini dapat disesuaikan dengan adanya pembelajaran modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar sedangkan guru sebagai fasilitator. Hal ini dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran.

2. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung ini, dapat menghadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) kepada peserta didik sebagai dasar untuk memahami berbagai hal yang lebih abstrak.

3. Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas dengan menggunakan tema.

4. Pembelajaran tematik difokuskan pada pembahasan tema yang paling dekat dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar peserta didik.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik dapat menyajikan sebuah konsep dari proses pembelajaran. Hal ini dapat memberikan pemahaman yang utuh kepada

peserta didik dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi peserta didik ketika berada diluar sekolah atau dalam kehidupan sehari-hari.

6. Menggunakan suatu prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan Pembelajaran tematik ini memberikan sebuah prinsip belajar PAKEM yaitu aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. (1) Aktif yaitu dalam sebuah pembelajaran peserta didik secara fisik dan mental dapat mengemukakan penalarannya untuk menemukan suatu pemahaman pada materi pembelajaran, kemudian mengkomunikasikan ide gagasan yang dimiliki, dan menggunakan semua itu untuk memecahkan sebuah masalah pada proses pembelajaran, (2) Efektif yaitu dapat berhasil dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan, (3) kreatif yaitu dalam pembelajaran yang berlangsung peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran secara runtut dan berhubungan, hal ini dapat mempermudah peserta didik dalam menemukan cara untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi, (4) menyenangkan berarti pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik memiliki kenyamanan dan bermanfaat sehingga peserta didik dapat terlibat dengan senang dan bahagia pada saat pembelajaran berlangsung sampai lupa waktu, memiliki percaya diri yang baik, dan tertantang untuk melakukan suatu hal yang lebih menantang untuk mencari tahu solusi dari permasalahan yang dihadapi.

4. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Peserta didik sekolah dasar (SD) umumnya memiliki usia antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, pada usia tersebut berada pada fase operasional konkret (Heruman, 2013:1). Kemampuan yang terlihat pada fase ini yaitu

kemampuan dalam proses berpikir untuk mengopersikan logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek konkret yang dimaksud yaitu dapat ditangkap dengan panca indera.

Piaget dalam susanto (2015:77) mengemukakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik berbeda. Secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu :

- a. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah
- b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitif masih terbatas. Anak suka menirukan perilaku orang lain (khususnya orangtua dan guru) yang pernah dilihat dan anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif.
- c. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini anak mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan untuk memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya.
- d. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, sehingga perkembangan kognitif peserta didik memiliki kemampuan mengkordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan atau serentak maupun berurutan.

Menurut Havighurst yang dikutip oleh Desmita (2014:35) dalam *psikologi perkembangan peserta didik*, tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi, (1) menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan

aktivitas fisik, (2) membina hidup yang sehat, (3) belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok, (4) belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin, (5) belajar membaca, menulis, berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, (6) memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif, (7) mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai, (8) mencapai kemandirian pribadi.

Pada aspek kemampuan motorik halus, anak dalam rentang usia 8-10 tahun memiliki perkembangan motorik halus yang lebih sempurna, seperti kemampuan dalam menggunakan alat tulis. Maka dalam hal motorik halus ini peserta didik kelas IV sudah mampu menulis dengan baik, ukuran huruf menjadi lebih kecil dan rata, hal ini menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik kelas IV sudah lancar menulis.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dijabarkan bahwa karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang memiliki rentang usia antar 7-12 tahun sudah pada tingkat kelas IV SD yaitu mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara mencoba dan bereksperimen mengenai suatu hal yang dianggap menarik bagi dirinya. Peserta didik sudah mampu memahami cara membedakan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu sudah dapat berpikir secara sistematis mengenai benda dan peristiwa yang konkret. Mereka senang bermain, bergerak, dan bekerja dalam kelompok, sehingga senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Karakteristik perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik peserta didik kelas IV SD memungkinkan untuk dapat mengungkapkan ide atau gagasan serta imajinasi mereka dalam bentuk tulisan. Pada usia ini peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuan yang

dimiliki menjadi sebuah gagasan dan menuliskan secara sistematis. Oleh karena itu, guru hendaknya mengembangkan unsur permainan, memberikan kesempatan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja secara kelompok, dan memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

5. Muatan Mata Pelajaran

Keragaman budaya daerah merupakan hasil dari pengolahan akal pikir, perasaan, dan kehendak dari manusia. Akal pikir, perasaan, dan kehendak tersebut memiliki istilah cipta, rasa, dan karsa. Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang harus dilestarikan sehingga mampu memberikan suatu ketentraman dan kedamaian masyarakatnya. Budaya memiliki bentuk fisik atau jasmani, seperti pakaian, rumah adat icon setempat, tarian daerah, dan lagu daerah. Bentuk-bentuk budaya yang terdapat di Jawa Timur antara lain yaitu:

a. Rumah Adat Jawa Timur

Rumah joglo merupakan rumah adat yang ada di Jawa Timur memiliki 36 buah pilar pada bangunannya, 4 pondasi utama atau saka guru. Konsep pembangunan rumah jolo sinom ini merupakan hasil dari perkembangan saka joglo yang memakai teras keliling, sehingga desain setiap puncak dari keempat sisinya bertingkat dan tinggi.

b. Tarian Jawa Timur

1. Tari Topeng Malangan

Tarian topeng malangan merupakan sebuah pertunjukan tari yang pemerannya menggunakan topeng sebagai properti saat pertunjukan dimulai. Tari topeng malangan dilakukan oleh beberapa orang dalam satu kelompok tari dan memakai kostum sesuai dengan tokoh cerita yang dibawakan.

2. Tarian Reog Ponorogo

Reog ponorogo merupakan tarian tradisional dalam arena terbuka yang memiliki fungsi sebagai hiburan masyarakat. Penari utamanya adalah orang yang berkepala singa dengan hiasan bulu merak, serta ditambah dengan beberapa penari bertopeng dan kuda lumping.

c. Baju Adat Jawa Timur

Baju adat madura merupakan baju adat yang terkenal di Jawa Timur dengan corak dan warnannya yang sangat kontras. Baju adat ini memiliki berbagai pernik-pernik aksesoris yang terbuat dari emas, dapat dipakai dari rambut hingga kaki oleh para wanita madura. Aksesoris pakaian adat bagi laki-laki tidak berbahan dasar emas, namun terdiri dari celana hitam longgar dengan kaos garis-garis merah putih atau merah hitam. Perlengkapan lainnya yaitu penutup kepala, kain sarung, dan ikat pinggang. Pakaian ini biasa digunakan untuk busana sehari-hari maupun resmi. Baju yang longgar tersebut bernama pesa'an yang menjadi ciri khas adalah pesa'an warna hitam. Kemudian celannya disebut dengan gomboran. Warna hitam melambangkan sikap yang gagah dan pantang menyerah. Sedangkan baju hitam longgar memiliki makna kebebasan dan keterbukaan orang madura. Bentuk bajunya juga memiliki makna yang melambangkan kesederhaan.

d. Icon Jawa Timur

1. Candi Penataran

Candi penataran merupakan candi yang ada di Jawa Timur yang terletak di desa penataran kecamatan nglegok kabupaten blitar. Candi ini memiliki beberapa keunikan salah satunya yaitu pembangunannya

dilakukan oleh 3 kerajaan besar sekaligus yakni kerajaan kediri, kerajaan singasari, dan kerajaan majapahit.

2. Kerapan Sapi

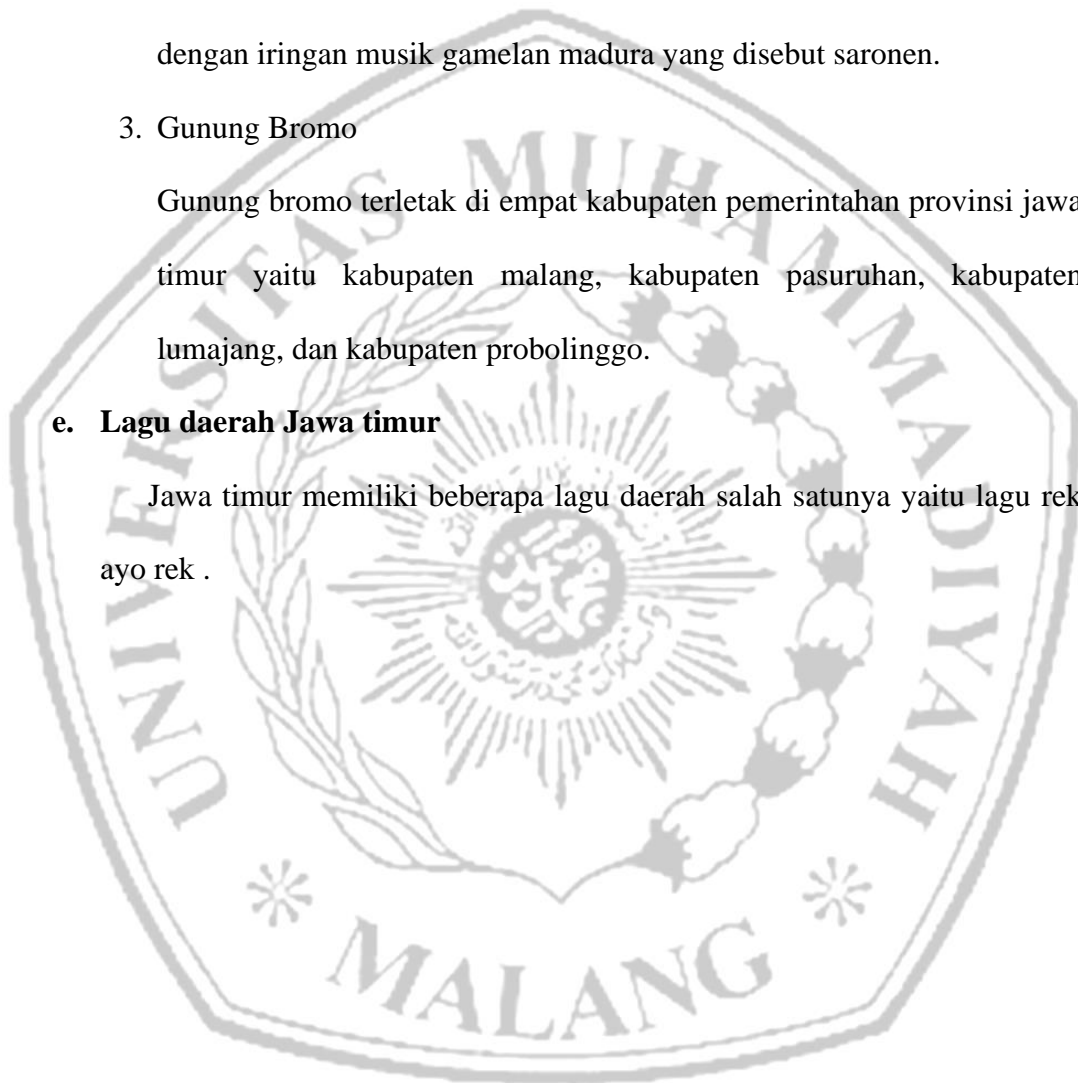
Kerapan sapi merupakan pacuan sapi yang berada di madura, dilakukan dengan menarik kereta oleh dua ekor sapi yang sedang berlomba dengan iringan musik gamelan madura yang disebut saronen.

3. Gunung Bromo

Gunung bromo terletak di empat kabupaten pemerintahan provinsi jawa timur yaitu kabupaten malang, kabupaten pasuruhan, kabupaten lumajang, dan kabupaten probolinggo.

e. Lagu daerah Jawa timur

Jawa timur memiliki beberapa lagu daerah salah satunya yaitu lagu rek ayo rek .



Rek Ayo Rek

120
4/4
C

Is Haryanto
Jawa Timur

<p>C</p> <p>3 2 1 3 3 5 5 5 6 1 3 1 2 . . 0 </p> <p>Rek a yo rek ma ku ma ku nang Tun ju ngan</p> <p>Jok di pi kir kon po do gak du we sa ngu</p>	<p>G</p>
<p>C</p> <p>2 1 7 2 2 5 5 5 6 1 2 6 1 . . 0 </p> <p>Rek a yo rek ra me ra me be ba reng an</p> <p>Jok di pi kir ang ger po do ge lem ma ku</p>	<p>C</p>
<p>C</p> <p>3 5 6 3 3 1 1 5 6 1 3 1 2 . . 0 </p> <p>Cak a yo cak so po ge lem me lu a ku</p> <p>Ma ngan ta hu jok di cam pur ngang go ti mun</p>	<p>G</p>
<p>C</p> <p>2 1 7 2 2 5 5 5 6 1 2 6 1 . . 0 </p> <p>Cak a yo cak de lek ke nal 1 cah 6 1 . . 0 </p> <p>Ma lam ming gu gak a pik di go wo ngla mun</p>	<p>C</p>
<p>C7</p> <p>0 1 3 5 6 6 6 6 6 5 6 3 5 . . 0 </p> <p>Nga lor ngi dul li wat to ko ngum bah mo to</p>	<p>F</p>
<p>C7</p> <p>0 1 3 5 6 6 6 6 6 6 3 5 2 . . 0 </p> <p>Ma si o mung nyeng gal nyeng gol a ti le go</p>	<p>F</p>
<p>C</p> <p>0 2 1 2 3 3 3 3 3 2 1 2 6 . . 0 </p> <p>So po nger ti na sib a wak la gi mu jur</p>	<p>Am</p>
<p>C</p> <p>0 6 1 2 3 3 3 3 2 1 3 2 1 . . 0 </p> <p>Ke nal a nak e sing do dol ru jak ci ngur</p>	<p>G</p>

Music Amateur

Gambar 2.1
Not Lagu daerah Jawa timur

a. Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung

Gagasan pokok merupakan ide utama dari suatu bacaan yang berupa inti/pokok paragraf. Sedangkan gagasan pendukung merupakan uraian atau tambahan informasi untuk menjelaskan gagasan pokok. Ciri-ciri gagasan pokok yaitu (1) terdiri dari satu kalimat utuh yang berdiri sendiri, (2) dibentuk tanpa menggunakan kata sambung atau transisi, (3) tersusun dari topik permasalahan utama yang akan dijelaskan pada kalimat berikutnya, (4) memiliki kalimat yang jelas.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

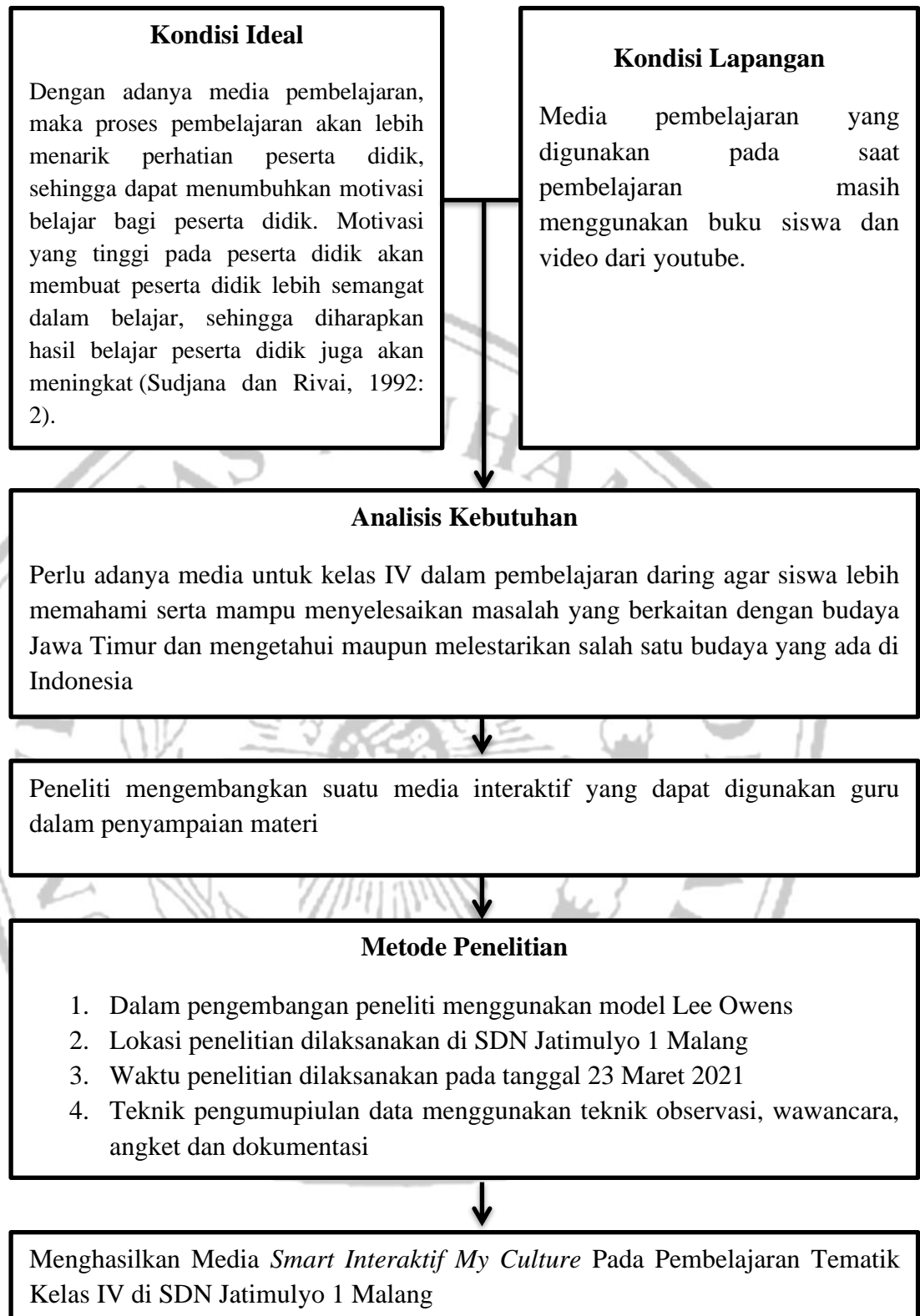
Berikut ini penelitian yang berkaitan dengan judul pengembangan media *smart interaktif my culture* pada tema 1 indahny kebersamaan kelas IV di SDN Jatimulyo 1 Malang.

Tabel 2.1
Penelitian Yang Relevan

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatur	Persamaan terletak pada pengembangan media dan jenjang pendidikan	Perbedaannya terletak pada penelitian yang dikembangkan pada materi
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif TAKBULTA (Kotak Timbul Bercerita) Tema 9 Kayanya Negeriku Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Persamaan terletak pada pengembangan media	Perbedaannya terletak pada penelitian yang dikembangkan pada materi
3	Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Tematik Pada Tema Keluargaku Subtema Anggota Keluargaku Kelas 1 Sekolah Dasar	Persamaan terletak pada media yang berkualitas	Perbedaannya adalah penelitian yang dikembangkan pada materi dan tingkat satuan pendidikannya

C. Kerangka Pikir

Pengembangan media *smart interaktif my culture* pada tema 1 indahny kebersamaan kelas IV di SDN Jatimulyo 1 Malang dapat dijabarkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.2
Kerangka Pikir

